



株式会社カプコン
(東証一部:9697)

2016年3月期第2四半期
決算短信補足資料

将来の見通しに関する注意事項

この資料に記載されている経営戦略、計画や見通しなどは、過去の事実を除いて将来の予測であり、現時点において入手可能な情報や合理的判断の根拠とする一定の前提条件に基づいており、実際の業績等は今後の様々な要因によって、これら見通しとは大きく変動する場合があります。

また、当社を含め当業界は、ユーザーニーズの多様化など、市場環境の変化によっては業績が大きく振れる可能性があります。

業績等の変動要因としては、①売上高の過半数を占める家庭用ゲームソフトのヒットの有無や販売本数の多寡、②家庭用ゲームソフト開発の進捗状況、③家庭用ゲーム機の普及動向、④海外市場の売上状況、⑤株価、為替動向、⑥他社との開発、販売、業務提携、⑦市場環境の変化などが挙げられます。

また、業績に影響を与える要因はこれらに限定されるものではありません。

< 目次 >

1. 連結損益計算書 ……P3
2. 連結貸借対照表 ……P7
3. 連結キャッシュ・フロー計算書 ……P9

1. 2016年3月期第2四半期 連結損益計算書

2016年3月期第2四半期 連結損益計算書

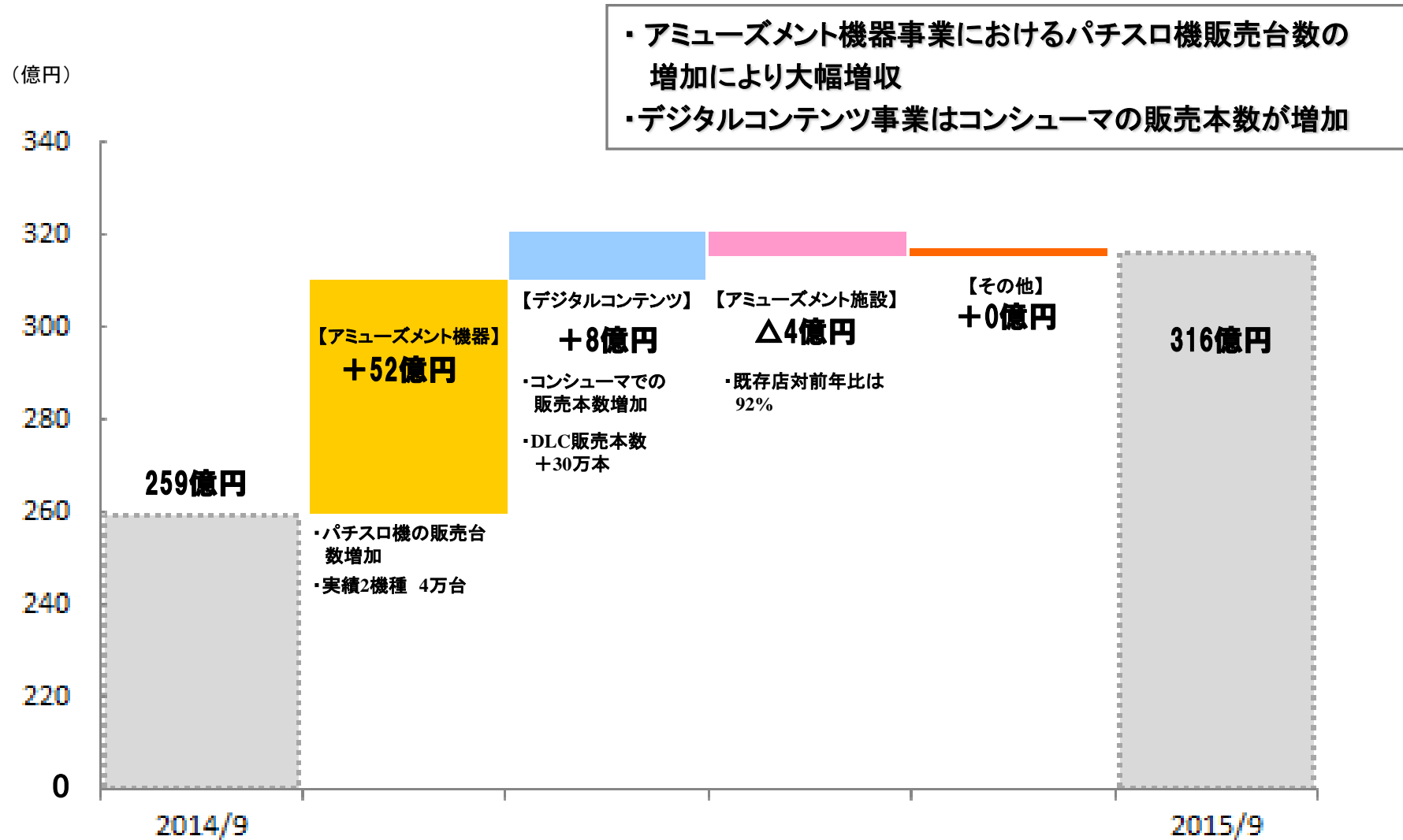
■ 2014/9実績 対 2015/9実績

(単位:百万円)

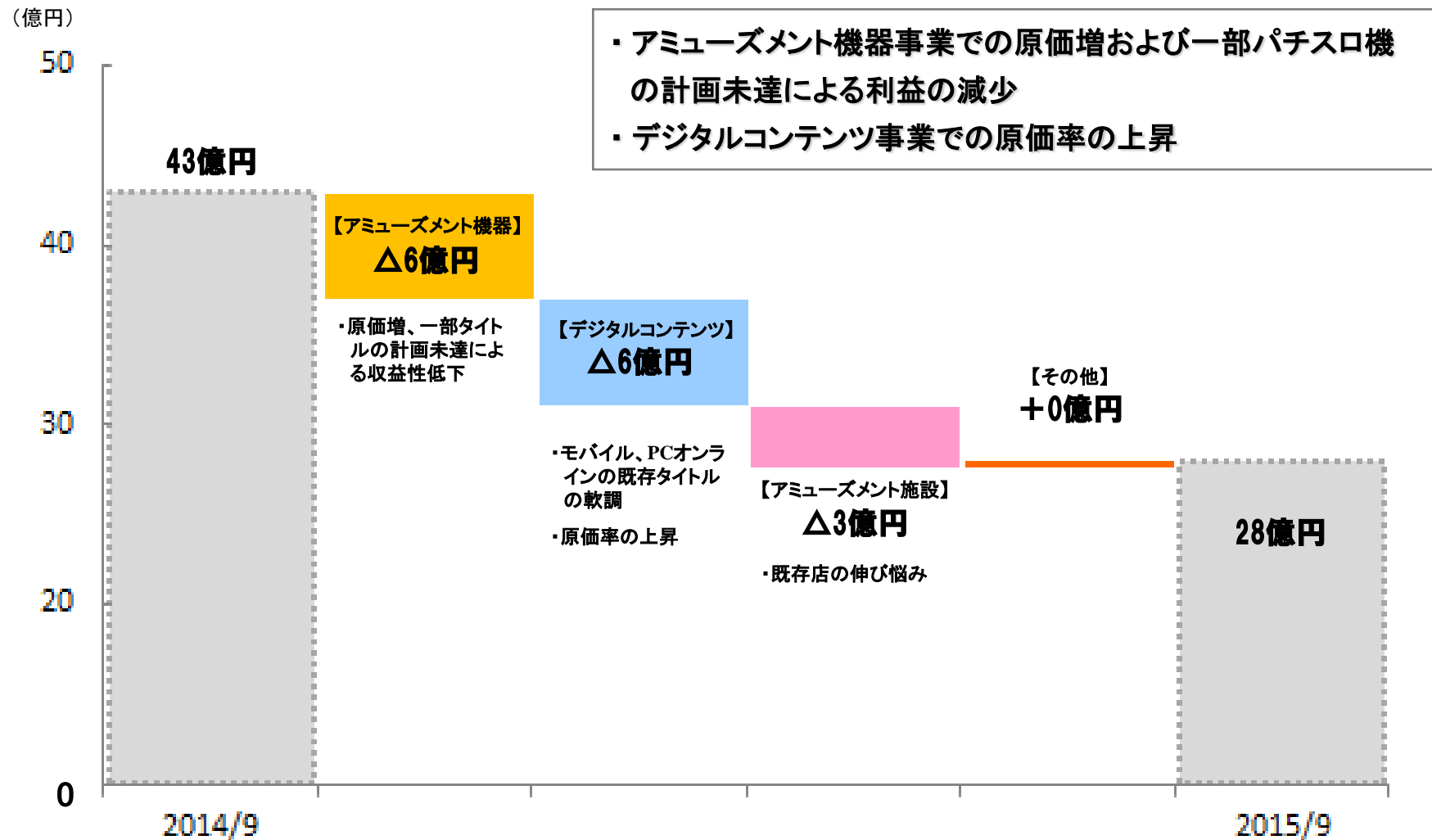
	2014/9	2015/9	増減
売上高	25,917	31,638	5,721
営業利益	4,383	2,844	-1,539
経常利益	4,540	2,891	-1,649
親会社株主に帰属する 当期純利益	2,973	1,951	-1,022

- アミューズメント機器(PS)、デジタルコンテンツ事業における原価率の上昇および一部タイトルの計画未達により、前年同期比で増収減益

■ 2015/9 売上高増減要因



■ 2015/9 営業利益増減要因



2. 2016年3月期第2四半期 連結貸借対照表

2016年3月期第2四半期 連結貸借対照表

■ 貸借対照表 主要変動項目

(単位:百万円)

資産の部	2015/3	2015/9	増減
ゲームソフト仕掛品	16,833	21,874	5,041
オンラインコンテンツ仮勘定	7,895	5,354	-2,541

(1) ゲームソフト仕掛品

コンシューマでの新作開発の進行に伴う増加

(2) オンラインコンテンツ仮勘定

PCオンライン・モバイルコンテンツの新作投入に伴う減少

(単位:百万円)

負債の部	2015/3	2015/9	増減
支払手形及び買掛金	3,089	3,071	-18
電子記録債務	988	6,054	5,066

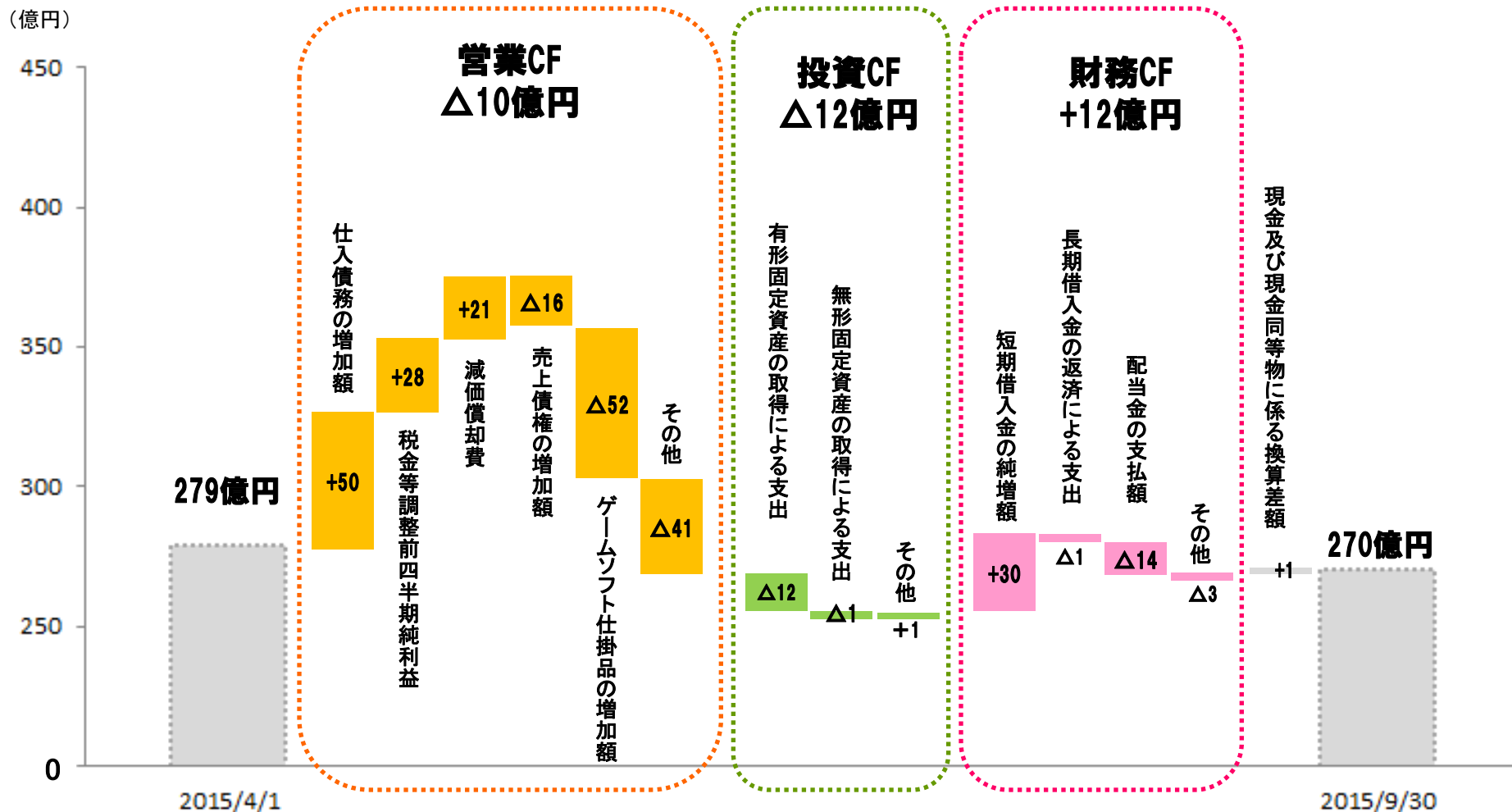
(3) 支払手形及び買掛金、電子記録債務

主にパチスロ機の仕入れ等に伴う買掛金の増加

3. 2016年3月期第2四半期 連結キャッシュ・フロー計算書

2016年3月期第2四半期 連結キャッシュ・フロー計算書

■ 2015/9 キャッシュフロー計算書 増減要因





CAPCOM